



EINE SAMMLUNG FÜR DIE HOSENTASCHE

SPIEL & SPASS



STAATSMINISTERIUM
FÜR KULTUS



Freistaat
SACHSEN

EINE SAMMLUNG FÜR DIE HOSENTASCHE

SPIEL & SPASS



Liebe kleine und große Spielefreunde,

mit diesem Büchlein möchten wir Ihnen gern Anregungen für lustige und spannende Bewegungsspiele im Kindergarten, auf dem Schulhof, zu Hause oder auch bei Anlässen wie Kindergeburtstagen und Familienfesten geben. Getreu des Mottos: „spielend lernen“.

Die Spielideen erfordern nicht mehr als drei bis vier Mitspieler. Es gibt aber auch Vorschläge,



wie ein Spiel mit mehr oder weniger Teilnehmern gespielt werden kann. Meist jedoch erhöht die Anzahl der Mitspieler den Reiz des Spieles.

Oftmals brauchen Sie keine oder Materialien, die jeder hat. Die Materialvorschläge lassen sich natürlich durch Alternativen ersetzen. Sie haben bestimmt prima Ideen.

Auch die Spielregeln können Sie beliebig variieren. Sie müssen sich nur vor Beginn darüber einigen. Selbst neue Spiele können die kleinen und großen Spielefreunde erfinden und in diesem Büchlein aufschreiben. Der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Gefragt sind Geschicklichkeit, manchmal Kraft, Ausdauer und ein kluges Köpfchen. Bei allen Spielen gilt aber eine Regel: Jeder darf teilnehmen und allen soll es Spaß machen!

Ich wünsche Ihnen viel Vergnügen!

Brunhild Kurth

Brunhild Kurth

Sächsische Staatsministerin für Kultus



Vorwort	4	Vorwort	4
Literatur	128	Bierdeckel-Inseln	12
Hinweise	130	Blindenfußball	14
Impressum	132	Großraum-Memory	16
		Gummihopse	18
		Handtuchball	20
		Igel	22
		Laubsauger	24
		Pilze wachsen	26
		Quartettlauf	28
		Tischfußball	30
		Wandpfennig	32
		Wassertransport	34
		Wasserwerfer	36
		Zeitungslauf	38
		Zimmer aufräumen	40
		Meine Alltags- materialien	42

BALLSPIELE



Ballprobe	46	Baumfänger	64
Boccia	48	Brückenwächter	66
Hüpfflöhe	50	Dreieckfangen	68
Mauselöcher	52	Halte stand	70
Teufel und Engel	54	Herr Fischer	72
Verbrennt das Fett	56	Krokodil	74
Zuckball	58	Riese, Schatz	
Meine Ballspiele	60	und Spinnennetz	76
		Riese, schläfst	
		du noch?	78
		Slalomlaufen ohne	
		Kontakt	80
		Verfolgung	82
		Wer hat Angst	
		vorm Schwarzen	
		Mann?	84
		Zauberer	85
		Meine Laufspiele	86

LAUFSPIELE



WAHRNEHMUNGS- SPIELE

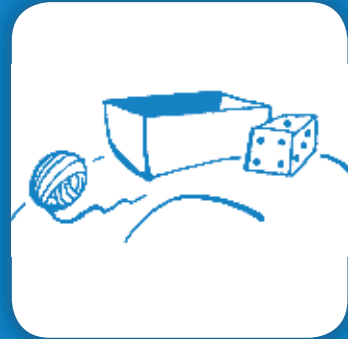


Bauernhof	90
Blickkontakt	92
Blinde führen	94
Das klingende Tor	96
Der Stab fällt	98
Ecken jagen	100
Mutprobe	101
Partnersuche	102
Reifenspringen	103
Reifenwandern	104
Richtungshören	106
Roboter	108
Schweinchen jagen	110
Seilklaus	112
Toaster	114
Verkehrte Welt	116
Meine	
Wahrnehmungsspiele	118

ALTE ABZÄHLREIME



Alte Abzählreime	122
Meine Abzählreime	126



ALLTAGSMATERIALIEN



MATERIAL: BIERDECKEL

Die ausgelegten Bierdeckel dienen als *Inseln*, um eine bestimmte Strecke ohne Bodenkontakt zu bewältigen. Die Füße dürfen nur die Bierdeckel berühren.



VARIANTEN

→ Jeder Spieler bewältigt die Strecke mit seinen drei Bierdeckeln: drei Deckel auslegen – auf dem zweiten und dritten Deckel stehend den ersten Deckel von hinten nach vorn legen – usw.

→ Pendelstaffeln zu dritt:

Spieler 1 legt die Bierdeckel aus (Strecke: ca. fünf Meter) – alle bewältigen die Strecke. *Spieler 2* legt aus – alle bewältigen die Strecke – usw.

Spieler 1 legt die Bierdeckel aus (Strecke: ca. fünf Meter) – *Spieler 2* bewältigt die Strecke und sammelt dabei die Bierdeckel wieder ein – *Spieler 3* legt wieder aus – *Spieler 1* überläuft und sammelt ein – usw.

Welche Gruppe löst die Aufgabe am schnellsten?





MATERIAL: SCHUHKARTONS

Die Fußballer stehen an einer Ausgangslinie. Vor ihnen liegt je ein Schuhkarton, den sie mittels Fußstößen zur gegenüberliegenden Ziellinie transportieren sollen. Und das alles mit geschlossenen Augen!

Wer hat seinen Karton zuerst über die Ziellinie befördert?



VARIANTEN

→ Jedem ‚blinden‘ Fußballer ist ein sehender Partner zugeteilt, der ihm Hinweise zur Lage seines Kartons gibt:



→ Beim Blindenfußball zwischen zwei Mannschaften kann im Karton ein Glöckchen liegen, um die Orientierung zu erleichtern. Auch hier empfiehlt sich der Einsatz eines sehenden Partners für jeden Spieler.



MATERIAL: KARTONS, KLAMMERN, TISCHTENNIS-BÄLLE, BIERDECKEL, PAPPROLLEN ...

Unter 20 gleichfarbigen Kartons (oder Blechbüchsen, Plastikbechern) ist je ein kleiner Gegenstand (Klammer, Tischtennisball, Bierdeckel, Papprolle, ...) versteckt. Jedes dieser Objekte ist zweimal vorhanden. Die Aufgabe der Spieler besteht nun darin, mit einem Lauf ein jeweils zusammengehörendes Paar zu finden. Zu jedem Lauf gehört der Blick unter zwei Kartons. Nach jedem Blick unter den Karton wird der Gegenstand wieder abgedeckt. Erst wenn man zwei passende Gegenstände gefunden hat, werden diese außerhalb des Spielfelds abgelegt, um die Suche erneut aufzunehmen.

VARIANTEN

→ Im Wettbewerb ist nach jedem Lauf die Gegenpartei an der Reihe.

Wer hat die meisten Paare gefunden?





MATERIAL: GUMMI (CA. ZWEI METER)

Zwei Spieler steigen in den Gummi, so dass im Grätschstand in Höhe der Fußgelenke eine Gasse entsteht. Der dritte Spieler steht als Springer zunächst seitlich neben dem ersten Gummiband. Zuerst springt er mit dem rechten Fuß in die Gasse hinein. Nach dem nächsten Sprung steht nur sein linker Fuß zwischen den Gummibändern. Zuletzt springt er so aus der Gasse heraus, dass er auf der anderen Seite steht. Gelingt dies ohne Fehler, darf er weitere Sprungkombinationen probieren.



VARIANTEN

- **Veränderung der Höhe des Gummis** – Fußgelenk, Wade, Knie, Oberschenkel, Po, Hüfte
- **Veränderung der Breite des Gummis** – weit, normal (Füße schulterbreit), eng (Füße geschlossen), ein Fuß
- Weitere Sprungkombinationen:
 - In die Mitte** – mit geschlossenen Beinen in die Gasse
 - Grätschen** – mit gegrätschten Beinen außerhalb der Gasse
 - Aufspringen** – mit einem oder beiden Füßen auf den Gummi
 - Heraus** – nach rechts oder links aus der Gasse heraus.





MATERIAL: HANDTÜCHER, BALL

Ein in der Mitte eines Handtuchs liegender Ball soll durch gleichzeitiges Hochschwingen von zwei Spielern nach oben geschleudert und wieder gefangen werden.

VARIANTEN

→ **Rafffrollo** – Bei jeder Flugphase des Balls rafften beide mit den Händen das Tuch immer weiter zusammen. Wie viele Würfe sind notwendig, bis das Tuch ganz zusammengerollt ist?

→ **Flugball** – Zwei Spieler mit einem weiteren Handtuch fangen den Ball.

→ Mehrere Kinder außerhalb des Handtuchkreises bemühen sich, den Ball zu fangen. Diese Variante kann auch mit mehreren Bällen gespielt werden.





MATERIAL: WÄSCHEKLAMMERN

Ein Spieler ist der Igel, an dessen Kleidung viele Klammern geheftet werden. Alle anderen versuchen, dem Igel die Klammern wegzunehmen. Dieser wiederum kann sich nur durch geschicktes Weglaufen erwehren.

VARIANTEN

- Es werden mehrere Igel bestimmt.
- Jeder ist gleichzeitig Igel und Klammerdieb. Im Spiel jeder gegen jeden gewinnt, wer nach festgelegter Spielzeit die meisten Klammern hat.





MATERIAL: STROHHALME, BEHÄLTNIS (EIMER, SCHÜSSEL ODER ÄHNLICHES), PAPIER

Jeder Spieler bekommt einen Strohhalm. Auf dem Boden liegen als Laubblätter ganz viele Papierschnipsel. Nun versucht jeder Spieler, mit seinem Strohhalm ein Blatt nach dem anderen anzusaugen und in einen Behälter zu legen.

Wer schafft in einer bestimmten Zeit die meisten?

VARIANTEN

→ Die *Laubsauger* treten im Staffelspiel gegeneinander an.

→ Als Materialien eignen sich ebenso Wattebällchen oder einzelne Lagen vom Papiertaschentuch.





MATERIAL: PAPPROLLEN, BIERDECKEL

Eine stehende Papprolle und ein darauf liegender Bierdeckel bilden einen Pilz. Die Materialien befinden sich zunächst außerhalb des Spielfelds.

Mannschaft 1 baut nun möglichst schnell im Feld die Pilzstiele auf. Dabei darf jeder Läufer aber immer nur eine Papprolle transportieren. Stößt er dabei einen bereits stehenden Stiel um, muss dieser wieder aufgestellt werden. Nach zwei Minuten ist *Mannschaft 2* an der Reihe und legt auf jede stehende Papprolle einen Bierdeckel. Auch hier wird bei jedem Lauf nur ein Deckel transportiert.

Gelingt es, in den zwei Minuten alle Stiele mit einem Hut zu versehen, ist *Mannschaft 2* Sieger des Durchgangs. Im nächsten Durchgang werden die Rollen getauscht.

VARIANTEN

→ Gestoppt wird die Zeit, bis alle Papprollen verteilt sind. Für die zweite Gruppe ist dies die Zeitvorgabe, um die Bierdeckel zu verteilen.

→ *Mannschaft 1* baut den Pilzstiel und darf bei jedem Lauf zwei Papprollen aufstellen. Gleichzeitig muss *Mannschaft 2* die Bierdeckel verteilen, darf aber immer nur einen Deckel transportieren.

Wie viele Stiele bleiben nach zwei Minuten ohne Hut?

Nach dem Durchgang erfolgt ein Rollentausch und der Vergleich der Ergebnisse.





MATERIAL: QUARTETT-KARTEN

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander Quartett. Allerdings müssen sie die jeweilige Spielkarte erst erlaufen. Vom je eigenen Startpunkt läuft der jeweils Erste des Teams auf Kommando zu einer Box, die in etwa zehn Metern Entfernung steht. Hier liegen verdeckt die Quartettkarten. Der Läufer nimmt eine beliebige Karte auf und bringt sie zum Startpunkt des Teams. Dort deckt er die Karte auf und der nächste Läufer ist an der Reihe.

Ziel der Mannschaften ist es, zuerst drei Karten vom gleichen Symbol zu sammeln.

VARIANTEN

- Gespielt wird, bis alle Karten geholt wurden, und dann wird gezählt, wer mehr Dreier hat.
- Passt die Karte nicht, so bringt der nächste Läufer sie zurück in die Box und zieht eine neue.





MATERIAL: DREI GLEICH GROSSE MÜNZEN, TISCH

Zwei Spieler stehen jeweils an einer Stirnseite des Tisches. Auf der einen Seite wird an der Tischkante mit dem Zeigefinger und dem kleinen Finger einer Hand ein Tor gebildet. Von der anderen Seite erfolgt der Angriff auf das Tor. Hierzu liegen die Münzen zunächst im Dreieck. Nun schnippt der Angreifer immer wieder die hinterste Münze durch die beiden anderen hindurch. Nach und nach nähert er sich so dem Tor. Ist er nah genug, versucht er einen Torschuss. Nach jedem Torerfolg und nach einem Fehler während eines Angriffs wechselt das Angriffsrecht. Als Fehler gelten: Die Münzen berühren sich, eine Münze verlässt den Tisch, die gespielte Münze rutscht nicht vollständig zwischen den beiden anderen hindurch.

Wer erzielt zuerst zehn Tore?

VARIANTEN

- Eine minimale oder auch maximale Anzahl an Angriffsaktionen vor dem Torabschluss wird vorgegeben.
- Nach jedem Torerfolg wechselt der Angreifer die Hand.





MATERIAL: KLEINE GELDMÜNZEN (EIN, ZWEI ODER FÜNF CENT) ODER AUCH BIERDECKEL O. Ä.

Aus drei bis vier Metern Entfernung werfen die Spieler nacheinander eine Münze in Richtung Wand. Wessen Geldstück der Wand am nächsten liegt, ist Sieger. Nach jedem Durchgang werden die Wurfobjekte erneut unter den Spielern verteilt.

VARIANTEN

- Die Entfernung zur Wand wird verändert.
- Jeder Spieler hat zunächst fünf Würfe. Ausgewertet wird erst nach dem letzten Wurf.
- Der Sieger muss seine Abwurflinie nach hinten verlagern. Welcher Spieler erreicht dann als Erster die am weitesten entfernte Abwurflinie?
- Ein Spieler wirft mit Bierdeckeln, der zweite mit Murmeln, der dritte mit Münzen. Welches Wurfgerät gewinnt?





MATERIAL: ZWEI FRISBEES, WASSERFLASCHEN, WANNE, WASSER

Es spielen zwei Mannschaften gegeneinander, wobei sich ein sandiger Untergrund am besten eignet. Jeweils einer vom Team läuft auf Startsignal zum Wasserbehälter (Wanne) und schöpft dort Wasser auf seinen Frisbee. Behutsam muss er mit dem Frisbee zurücklaufen und versuchen, das Wasser in eine Flasche zu füllen. Jede Gruppe hat hierfür eine Plastikflasche am Startpunkt stehen. Dabei können andere Spieler der Mannschaft helfen, indem sie mit den Händen einen Trichter formen. Dann ist der nächste Läufer an der Reihe.

Das Ziel ist es, als Mannschaft zuerst eine bestimmte Markierung an der Plastikflasche zu erreichen.

VARIANTEN

→ Damit es einfacher wird, kann man statt des Frisbee auch einen Plastikbecher verwenden.

→ Das Überwinden von Hindernissen auf dem Laufweg macht die Aufgabe schwieriger.

→ Sind nur zwei Spieler verfügbar, wird jeweils die Zeit gestoppt, bis eine bestimmte Markierung an der Flasche erreicht ist.





MATERIAL: ZWEI WASSERFLASCHEN (PLASTIK), BALL, WASSER

Am besten eignet sich für dieses Spiel ein sandiger Untergrund. Zwei Mannschaften stehen sich in etwa drei bis fünf Metern Entfernung gegenüber. Jeweils ein Spieler stellt sich ca. einen halben Meter hinter eine randvoll gefüllte Wasserflasche. Die jeweiligen Mitspieler stehen nochmals etwa einen Meter dahinter.



Ein Spieler beginnt, wirft den Ball und versucht, mit ihm die gegnerische Flasche zu treffen und umzustößen. Fällt die Flasche, dann muss derjenige, der knapp dahinter steht, zunächst den Ball holen und darf erst dann die Flasche wieder aufstellen.

Jeder ist nacheinander einmal Ballholder und dann Werfer. Danach ist der nächste Spieler seiner Mannschaft an der Reihe.

Es gewinnt die Mannschaft, der es gelingt, eine an der Flasche markierte Wassermenge herauslaufen zu lassen ist.

VARIANTEN

- Statt des Werfens kann der Ball auch gerollt werden.
- Sind nur vier Spieler verfügbar, treten zwei Paare gegeneinander an.



MATERIAL: ZEITUNGEN

Die Spieler bekommen alle ein Zeitungsblatt und laufen zunächst wild durcheinander. Mit der Festlegung von Bewegungsformen bekommt das Spiel geregeltere Bahnen.

→ Die Zeitung wird mit beiden Händen über dem Kopf getragen. Dabei lässt sich gut beobachten, wie sie sich bewegt, wenn man schneller oder langsamer läuft.

→ Als Flieger legen sich die Spieler beim Laufen mit der Zeitung in die Kurven.

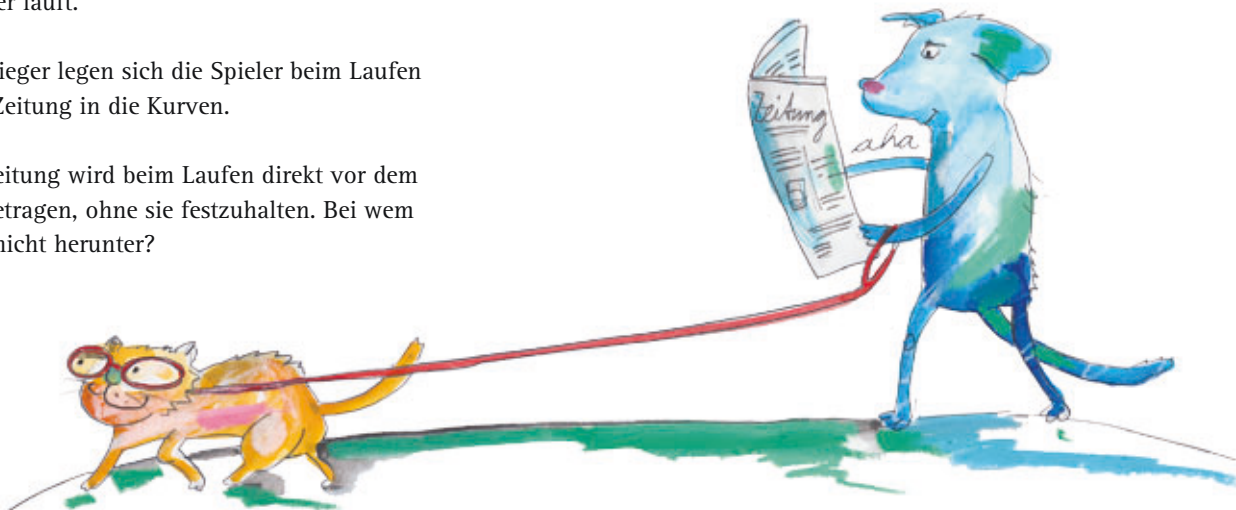
→ Die Zeitung wird beim Laufen direkt vor dem Bauch getragen, ohne sie festzuhalten. Bei wem fällt sie nicht herunter?

VARIANTEN

→ Schwerer wird es, wenn die Zeitung kleiner gefaltet ist oder wenn man langsamer läuft.

→ Zwei Partner fassen sich an den Händen, wobei jeder seine Zeitung vor dem Bauch trägt.

→ Zwei Partner laufen zusammen und tragen dabei gemeinsam nur eine Zeitung vor dem Bauch.





MATERIAL: PAPPROLLEN, BIERDECKEL, KORKEN, FEDERBÄLLE

Die Spieler werden in zwei Mannschaften geteilt und belegen je eine Spielfeldhälfte: ihr *Zimmer*. In jedem Zimmer liegt eine gleiche Anzahl leichter, nicht rollender Wurfgeräte wie Bierdeckel, Papprollen oder Federbälle.

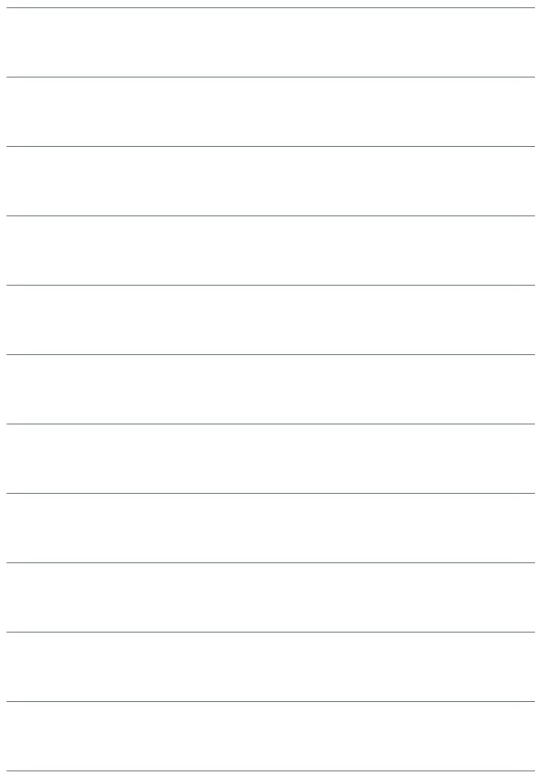


Beide Mannschaften versuchen nun, möglichst schnell ihr Zimmer aufzuräumen. Dazu werfen sie die Gegenstände einfach in das Zimmer der anderen Gruppe. Dies passiert von beiden Seiten gleichzeitig. Nach einer nicht angekündigten Dauer unterbricht der Spielleiter das Spiel mit einem Pfiff. Ab da wird nicht mehr geworfen, sondern gezählt! Sieger ist die Gruppe mit weniger Wurfgeräten im eigenen Feld.

VARIANTEN

→ Die Spielzeit wird vorher festgelegt, z. B. auf eine Minute. Nun könnten die Spieler die Geräte zunächst nur sammeln, um sie erst kurz vor dem Ende der Spielzeit ins gegnerische Zimmer zu werfen. Aber Vorsicht: Eventuell geht die Uhr des Spielleiters falsch?!



[illegible]



BALLSPIELE



MATERIAL: BALL

Ein Ball wird so gegen die Wand geworfen, dass er ohne Bodenkontakt wieder gefangen werden kann. Jedem gelungenen Versuch folgt eine schwierigere Aufgabe.

Zum Beispiel:

- werfen und fangen beidhändig, dann einhändig
- im Stand, in der Hocke, im Sitzen
- werfen mit dem Rücken zur Wand
- sich drehen, während der Ball fliegt, einmal/ mehrmals in die Hände klatschen, mit den Händen den Boden berühren



VARIANTEN

→ Bei der Zehnerprobe werden zehn aufeinander folgende Aufgaben festgelegt. Begeht ein Werfer einen Fehler, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer löst alle Aufgaben fehlerfrei?

→ Die Ballprobe kann auch paarweise gespielt werden, wenn *Spieler 1* den Ball gegen die Wand wirft und *Spieler 2* diesen fängt. Jetzt wechselt bei gleicher Aufgabe nur das Wurf- bzw. Fangrecht und erst danach kommt die nächste Schwierigkeitsstufe.

→ Fehlt eine geeignete Wand für die Ballprobe, kann auch mit einem Partner gespielt werden. *Spieler 1* wirft direkt zum fangenden *Spieler 2*.





MATERIAL: BOCCIA-KUGELN

Die Spieler versuchen nacheinander, ihre Spielkugeln möglichst nahe an die Zielkugel heranzuworfen. Nach dem jeweiligen Wurf ist der Gegner an der Reihe. Gegnerische Kugeln dürfen durch gezieltes Werfen weggespielt werden. Wessen Kugel am Ende der Zielkugel am nächsten kommt, ist Sieger. Dieser darf im nächsten Durchgang dann zunächst die Zielkugel werfen und mit seiner Spielkugel den ersten Versuch starten.

VARIANTEN

- Draußen werden die Spielkugeln geworfen, drinnen gerollt.
- Beim Mannschaftsspiel wechselt das Wurfrecht der beiden Parteien nach jedem Spieler.

Hinweis zur Sicherheit: Während des Wurfs befinden sich alle Spieler hinter dem Werfer.





MATERIAL: BALL

Die Spieler bilden einen Sitzkreis. Mindestens zwei Teilnehmer gehen in die Mitte des Kreises. Die Außenspieler müssen versuchen, die Spieler in der Kreismitte mit dem Ball zu treffen. Dabei darf der Ball nur gerollt werden. Durch geschicktes und schnelles Zupassen gelingt es bestimmt, die Hüpfflöhe in der Mitte auszumanövrieren.



Wer Erfolg hat, tauscht mit dem jeweiligen Spieler in der Kreismitte.

VARIANTEN

- Der Ball wird als Aufsetzer geworfen.
- Das Spiel kann man gleichzeitig in zwei Kreisen spielen. Die beiden Mannschaften entsenden jeweils zwei Hüpfflöhe in den gegnerischen Kreis. Getroffene Spieler tauschen mit einem Außenspieler ihrer Mannschaft.

Welche Mannschaft hat zuerst alle Hüpfflöhe des Gegners getroffen?

- Sind nur drei Spieler verfügbar, stellt sich der Hüpfhloh zwischen den beiden anderen Spielern auf.





MATERIAL: BALL

Alle Spieler stellen sich dicht nebeneinander im Kreis mit Blick nach außen auf. Die Beine sind gegrätscht, Fuß an Fuß mit dem Nachbarspieler. Ein Spieler wird als *Maus* bestimmt und darf in die Kreismitte. Er bekommt einen Ball und versucht, diesen aus dem Kreis zu rollen bzw. zu werfen. Die Spieler vom Außenkreis sollen dies verhindern. Sie verteidigen ihre *Mauselöcher* (Beingrätsche) aufmerksam, indem sie die Maus beobachten und versuchen, den Ball mit den Händen abzuwehren. Gelingt es der Maus, den Ball nach außen zu bekommen, wechselt sie die Position mit dem offenen Mauseloch.

VARIANTEN

- Bei kleinen Bällen hat es die Maus innen leichter, bei großen Bällen sind dagegen die Außenstehenden im Vorteil.
- Sind nur drei Spieler verfügbar, steht der Ballbesitzer zwischen den beiden Mauselöchern.





MATERIAL: BÄLLE (ZWEI UNTERSCHIEDLICHE FARBEN)

In einem markierten Spielfeld bewegen sich zwei Teufel und die Engel. Die Teufel versuchen, mit ihrem Ball (z. B. rot) möglichst alle Engel abzuwerfen. Ist ein Engel getroffen, so verlässt er das Spielfeld. Von dort kann er sich wieder befreien, indem er mit einem andersfarbigen Ball (z. B. gelb) einen Teufel abwirft. Aber er darf das Spielfeld nicht betreten, bevor er sich nicht freigeworfen hat, auch nicht zum Holen der gelben Bälle. Das müssen andere Engel, die noch im Spiel sind, für ihn tun.

Die Teufel gewinnen, wenn alle Engel abgeworfen sind.



VARIANTEN

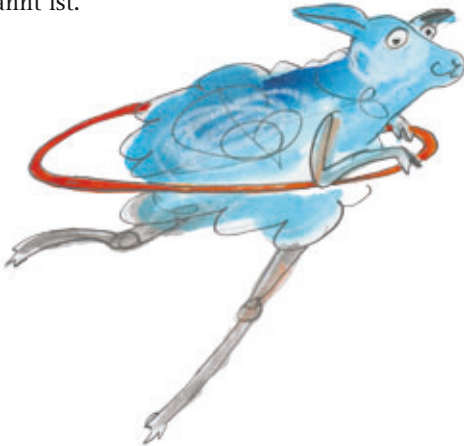
- Wie viele Engel sind nach einer festgelegten Zeit noch im Spiel? Welches Teufels-Paar hat nach mehreren Durchgängen die meisten Engel abgeworfen?
- Getroffene Engel stellen sich auf eine Bank, die in der Mitte des Spielfelds steht. Von hier aus versuchen sie sich durch den Abwurf eines Teufels wieder zu befreien.
- Bei einer geringen Anzahl an Spielern macht nur ein Teufel Jagd auf die Engel.





MATERIAL: KLEINE BÄLLE, REIFEN

Die Spieler schlüpfen in je einen Gymnastikreifen, den sie mit beiden Händen festhalten. Ein paar *Fettdetektive* bekommen zum Fettverbrennen Bälle. Die Spieler im Reifen laufen vor den Detektiven davon. Ziel der *Fettdetektive* ist es, alle Fette (Bälle) zu verbrennen. Ein Fett gilt erst als verbrannt, wenn der Ball durch das Reifeninnere gefallen ist. Verbrannte Fette bleiben bis zum Spielende auf dem Boden liegen. Es wird so lange gespielt, bis alles Fett verbrannt ist.

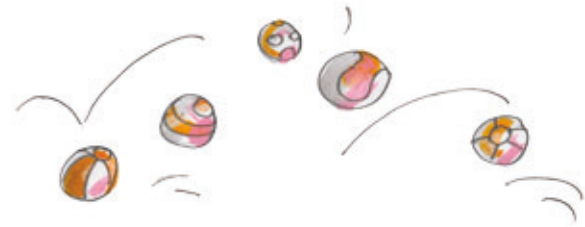


VARIANTEN

→ Größere oder kleinere Bälle bzw. Reifen verändern den Schwierigkeitsgrad.

→ Die Fettverbrenner treten gegeneinander an.

Wer hat zuerst alles Fett verbrannt?



→ Bei einer geringen Anzahl an Spielern ist nur ein Fettverbrenner unterwegs. Gestoppt wird die Zeit, bis alles Fett verbrannt ist. Dann ist der nächste Fettverbrenner an der Reihe.



MATERIAL: BALL

Mit den Händen auf dem Rücken stehen zwei bis fünf Spieler einem Ballbesitzer gegenüber. Dieser wirft den Ball einem beliebigen Spieler zu. Der Fänger muss nun schnell reagieren und den Ball fangen. Schwieriger wird die Aufgabe, wenn der Werfer das Zuspiel nur antäuscht. Nimmt der betreffende Fänger die Hände dennoch in Fangposition, erhält er einen Strafpunkt.

VARIANTEN

→ Beim ersten Fehler geht der betreffende Fänger in die Hocke, beim zweiten Fehler setzt er sich auf den Boden und scheidet bei einem weiteren Fehler aus. Der Spieler, der am Ende übrigbleibt, wird der nächste Werfer.







LAUFSPIELE



MATERIAL: SEIL, BAUM

An einem allein stehenden Baum wird ein langes Seil (ca. zehn Meter) befestigt, welches ein Fänger am anderen Ende mit einer Hand festhält. Das Seil muss dabei straff gehalten werden, so dass es nicht den Boden berührt.

Die Läufer (drei bis acht Spieler) müssen in einer vorgegebenen Zeit (etwa ein bis zwei Minuten) versuchen, so oft wie möglich den Baum mit beiden Händen zu berühren. Gültig sind alle Läufe, die auf dem Hin- und Rückweg ohne Seilkontakt und ohne Abschlag vom Baumfänger gelingen.

Der Fänger läuft große Runden um den Baum und versucht, die Eindringlinge zu berühren.

Wer hat am Ende der Spielzeit die meisten Baumberührungen geschafft?

VARIANTEN

→ Damit es für den Fänger einfacher wird, kann das Seil gekürzt werden.

→ Zwei Baumfänger beschützen den Baum.





MATERIAL: SPIELFELDMARKIERUNGEN

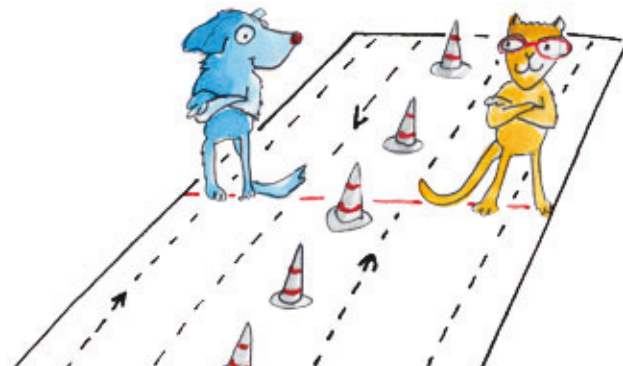
Das Spielfeld wird mit den Markierungen (Stangen, Seile oder Kegel) längs geteilt. Auf den Mittellinien der beiden entstandenen Feldhälften befindet sich je ein Fänger. Die beiden Fänger dürfen sich nur seitlich auf ihrer Linie hin und her bewegen. Die anderen Spieler versuchen, an den Fängern vorbeizulaufen, ohne berührt zu werden. Jeder zählt die Anzahl seiner erfolgreichen Läufe.

Wer schafft zuerst zehn?



VARIANTE

- Die Brückenwächter stehen rückwärts auf der Brücke. So haben es die Läufer etwas einfacher.
- Erst wenn zwei Brücken überwunden wurden, ist eine Runde vollendet.
- Wer irgendwo gefangen wird, muss wieder von vorn anfangen zu zählen.
- Bei einer geringen Anzahl an Spielern wird nur eine Brücke bewacht. Die Läufer gehen nach der erfolgreichen Brückenüberquerung an der Seite zurück.





MATERIAL: OHNE

In einer Vierergruppe bilden drei Spieler ein Dreieck, indem sie sich an den Händen fassen. Ein weiterer Spieler ist der Fänger, der sich außerhalb des Dreiecks befindet. Das Ziel des Fängers ist es, einen vorher benannten zum Dreieck gehörenden Spieler zu fangen. Die anderen drei müssen sich so geschickt verhalten, dass der Fänger an diesen Spieler nicht herankommt. Reißt die Kette, hat der Fänger gewonnen.

VARIANTEN

- Fassen sich mehr als drei Spieler an den Händen, erschwert dies das Fangen.
- Der Fänger muss eine festgelegte Körperstelle (z. B. die linke Schulter) antippen.





MATERIAL: OHNE

Aus dem freien Laufen heraus müssen die Spieler auf ein Signal (Pfeiff, Händeklatschen) hin möglichst schnell eine vorgegebene instabile Gleichgewichtslage, z. B. den Einbeinstand, einnehmen und halten (bis ca. zehn Sekunden). Wer das Gleichgewicht verliert, erhält einen Strafpunkt.

VARIANTEN

→ Nach dem Signal müssen die Spieler im Ballenstand, Fersenstand oder auf dem Außenrist stehen.

→ Die Armhaltung (ausgestreckt nach vorn, zur Seite, nach oben) oder auch das Kreisen der Arme kann festgelegt werden.

→ Das Standhalten lässt sich kombinieren, z. B.:
 ein Fuß Ballen – ein Fuß Ferse
 ein Fuß – eine Hand
 Schuh auf – Schuh zu
 Schuh aus – Schuh an





MATERIAL: OHNE

Die Spieler stehen an einer Linie. In zehn bis fünfzehn Metern Entfernung steht als Herr Fischer ein einzelner Spieler. Nun wollen alle zur anderen Seite gelangen und fragen deshalb: „Herr Fischer, wie hoch ist das Wasser?“ Nach der Antwort (z. B. „Zehn Meter“) fragen die Kinder weiter: „Wie kommen wir herüber?“ Nun denkt sich Herr Fischer eine Fortbewegungsart aus: „hüpfen!“ und alle Spieler versuchen, hüpfend die andere Seite zu erreichen. Werden sie dabei vom ebenfalls hüpfenden Fischer gefangen, helfen sie ihm im nächsten Durchgang und fangen ihre ehemaligen Mitspieler.

VARIANTEN

→ Sobald es zwei und mehr Fischer gibt, fangen diese die Fische mit ihren Netzen. Hierzu laufen immer zwei bzw. drei Fischer an den Händen gefasst.





MATERIAL: SPIELFELDMARKIERUNGEN

Alle Spieler laufen innerhalb eines kleinen Spielfelds umher. Einer ist das *Krokodil* und kriecht auf dem Boden. Wer vom Krokodil berührt wird, wird selbst zum Krokodil.

Wer schafft es am längsten, vor den Krokodilen auszureißen?

VARIANTEN

- Mehrere Krokodile beginnen gleichzeitig.
- Für das Ausreißen sind nur Gehschritte erlaubt.





MATERIAL: SEILE BZW. ABSPERRBAND, AUGENBINDE, EICHELN

Zwischen zwei Bäumen wird ein Spinnennetz (mit mehreren Seilen oder Absperrband) gespannt. Dahinter befindet sich die Höhle der Zwerge. Auf der anderen Seite des Spinnennetzes bewacht ein ‚blinder‘ Riese (mit geschlossenen Augen oder Augenbinde) seine Schätze (z. B. die Eicheln). Die Zwerge versuchen, die Schätze zu stehlen und in ihre Höhle zu bringen. Dabei müssen sie darauf aufpassen, dass sie weder vom Riesen noch vom Spinnennetz berührt werden. Die Zwerge müssen also behutsam durch das Spinnennetz in ihre Höhle hinein- und auch wieder herausklettern.



VARIANTEN

- Jedes Loch im Spinnennetz darf für einen Hin- und Rückweg der Zwerge nur einmal benutzt werden.
- Um das Spinnennetz wird eine Zone markiert, in die der Riese nicht hinein darf.
- Sind die Zwerge sehr laut, dann erwacht der Riese, nimmt seine Augenbinde ab und kann die Spieler auch einfangen.





MATERIAL: DECKE

In der Mitte eines markierten Spielfelds befindet sich der schlafende Riese (deckt sich mit der Decke zu). Nun versuchen die Spieler, sich an den Riesen anzuschleichen, um ein Foto zu machen. Während des Fotografierens flüstern sie immer wieder: „Riese, schläfst du noch?“ Solange der Riese nicht erwacht, kann das Flüstern auch zu einem lauten Rufen werden. Irgendwann wird es dem Riesen zu laut und er versucht, möglichst viele Spieler einzufangen. Außerhalb des Spielfelds sind die Spieler wieder sicher.

Welcher Riese fängt die meisten Fotografen?

VARIANTEN

→ Um den schlafenden Riesen herum sind Schätze (z. B. Eicheln) verteilt, die die Spieler stehlen wollen. Erst bei einem laut hörbaren Geräusch eines Schatzjägers (oder des Spielleiters) erwacht der Riese und versucht, möglichst viele Spieler zu fangen.





MATERIAL: OHNE

Alle Spieler stehen im Kreis und schauen in die Mitte. Die Abstände zwischen ihnen betragen ca. eine doppelte Armlänge. Ein Spieler läuft im Slalom um die Stehenden, ohne sie dabei zu berühren. Ist er an der Ausgangsposition angekommen, läuft der nächste usw.



Wird ein stehender Spieler berührt, so gibt er ein vereinbartes akustisches Signal ab und der Läufer erhält einen Strafpunkt.

VARIANTEN

→ Die Kreisspieler stehen in engeren oder weiteren Abständen, strecken einen oder beide Arme nach vorn oder zur Seite aus, spreizen die Beine oder nur ein Bein nach vorn oder zur Seite, stehen, gehen oder traben.

→ Der Slalomläufer bewegt sich vorwärts, seitwärts, rückwärts, streckt einen Arm nach vorn oder zur Seite, winkelt die Ellbogen nach außen (Hände auf der Schulter), benutzt beide Arme als Tragflächen.

→ Sind nur drei Spieler verfügbar, so stellen sie sich in einer Reihe auf. Im Slalomlauf wird nun eine festgelegte Strecke bewältigt.



MATERIAL: OHNE

Alle Spieler bewegen sich zu Beginn auf frei gewählten Laufwegen auf dem Spielfeld. Dann sucht sich jeder während des Laufens einen Mitspieler aus, um dessen Laufweg zunächst im großen Abstand zu folgen.

Aber Vorsicht: Er soll dies nicht bemerken! Der Abstand zum Verfolgten wird nun immer kürzer, bis zuletzt beim Ruf „Zugriff“ jeder weiß, von wem er selbst verfolgt wurde.

VARIANTEN

→ Die Spieler bewegen sich auch rückwärts.

→ Es werden Paare gebildet, die sich an den Händen fassen. Sie verfolgen sich gegenseitig.





MATERIAL: OHNE

Die Spieler stehen an einer Linie. In zehn bis fünfzehn Metern Entfernung steht als *Schwarzer Mann* ein einzelner Spieler. Die Gruppe, versucht auf die andere Seite zu gelangen, ohne gefangen zu werden. Vor dem Seitenwechsel fragt der Schwarze Mann: „Wer hat Angst vorm Schwarzen Mann?“ Nachdem alle „Niemand“ gerufen haben, versucht der Schwarze Mann möglichst viele Läufer abzuschlagen. Gefangene Spieler helfen ihm dann im nächsten Durchgang.

VARIANTEN

→ Die Fortbewegungsart wird verändert, z. B. gehen, springen, auf allen Vieren laufen usw.



MATERIAL: OHNE

Der Spielleiter verwandelt die Spieler in Autos, Lokomotiven, Flugzeuge, Vögel, Schnecken usw. Die Spieler müssen sich so fortbewegen, wie die Dinge, in die sie verzaubert wurden.

VARIANTEN

→ Der Zauberer verwandelt die Beschaffenheit des Bodens. Die Spieler bewegen sich so, als wäre es glatt, klebrig, heiß, nass, steil bergab gehend usw.







WAHRNEHMUNGS-
SPIELE



MATERIAL: HAUSTIER-KÄRTCHEN

Die Spieler gehen auf frei gewählten Laufwegen durch den Raum. Dabei bekommt jeder vom Spielleiter ein Kärtchen zugesteckt, auf dem der Name eines Haustiers ausgewiesen ist. Jedes Tier (Hund, Katze, Hahn, Schwein usw.) ist dabei mehrfach benannt. Haben alle ihre künftige Spielrolle erhalten, wird es Nacht auf dem Bauernhof und die Tiere müssen in ihren Stall. Alle schließen deshalb die Augen und versuchen, durch die typischen Laute die Familienmitglieder zu finden.

VARIANTEN

→ Bei der *Musikkapelle* finden sich die Spieler durch die akustische Nachahmung typischer Instrumente zusammen (Trommel, Trompete, Flöte, Klavier usw.).

→ Sind nur wenige Spieler verfügbar, so einigen sich diese zunächst auf einen Tierlaut. Dann starten sie ‚blind‘ vom Spielfeldrand, um zueinander zu finden.





MATERIAL: OHNE

Die Spieler sitzen im Kreis und schauen in die Mitte. Nach der Aufforderung des Spielers „schaut runter“ senken alle den Blick. Ruft der Spieler „schaut hoch“, heben alle den Kopf und blicken einem Spieler in die Augen. Treffen sich dabei die Blicke, erhalten beide einen Strafpunkt. Wer ohne Blickkontakt davonkommt, erhält einen Punkt und ein neuer Durchgang beginnt.

Wer hat am Ende die meisten Punkte?



VARIANTEN

→ Die Spieler beginnen das Spiel mit zwei, drei oder sogar vier Kreisen. Jeder Blickkontakt führt dazu, dass die vom Blick Getroffenen für den nächsten Durchgang einen Kreis weiterrücken müssen.

Wie lange dauert es, bis ein, zwei oder gar drei Kreise aufgelöst sind?

→ Bei einer geringen Anzahl an Spielern nehmen diese Aufstellung im Dreieck, Viereck usw. Jeder startet mit zehn Punkten. Bei Blickkontakt wird davon jeweils ein Punkt abgezogen. Sieger ist, wer beim Ausscheiden des drittletzten Spielers die meisten Punkte hat.



MATERIAL: OHNE

Ein Spieler führt seinen Partner, der die Augen geschlossen hat, durch den Raum. Nach etwa einer Minute bleiben beide stehen. Nun wird ein Orientierungspunkt im Raum benannt, auf den der noch immer ‚Blinde‘ zeigen soll.

Wer sich richtig orientiert hat, erhält einen Punkt.

VARIANTEN

- Der Sehende läuft vor, hinter oder neben dem ‚Blinden‘.
- Der Sehende hält Kontakt mit der ganzen Hand, drei Fingern, nur einer Fingerspitze.
- Der ‚Blinde‘ wird durch vereinbarte Signale geführt: rechte Schulter, linke Schulter, Kopf (Stoppszeichen).





MATERIAL: OHNE

Zwei Spieler bilden mit einem Meter Abstand voneinander das *klingende Tor*. Mit unterschiedlichen Geräuschen (Schnipsen, Pfeifen usw.) stellen sie die zwei Pfosten des Tors akustisch dar. Ein Spieler mit geschlossenen Augen wird erst im Kreis gedreht und muss dann versuchen, auf das Tor zu- und durch es hindurchzugehen. Das machen dann alle anderen nach.

Wem gelingt das ohne Berührung des klingenden Tors?

VARIANTEN

- Die Läufer bewegen sich rückwärts.
- Auf dem Laufweg stehen mehrere klingende Tore. Wer schafft es, durch alle hindurchzugehen?





MATERIAL: GYMNASTIKSTAB

Ein Spieler hält einen Stab am oberen Ende senkrecht, so dass das untere Ende den Boden berührt. Alle anderen nehmen in kurzer Entfer-

nung (ca. ein Meter) Aufstellung. Gleichzeitig mit dem Heben der haltenden Hand ruft der Stabhalter den Namen eines seiner Mitspieler. Dieser muss schnell reagieren und den fallenden Stab fangen. Gelingt es ihm, darf er der nächste Stabhalter sein.

VARIANTEN

- Die Entfernung zum Stabhalter wird allmählich vergrößert.
- Jeder hält einen Stab. Gleichzeitig wird der eigene Stab losgelassen, um den des links stehenden Spielers zu fangen.
- Zwei Partner lassen jeweils gleichzeitig ihren Stab los und fangen das Gerät ihres Gegenübers.

Welches Paar schafft dabei die größte Entfernung?





MATERIAL: OHNE

In der Rolle des Jägers steht in der Mitte eines rechteckigen Spielfelds ein Spieler mit geschlossenen Augen. Sobald seine Augen zu sind, besetzen alle anderen Mitspieler eine beliebige Ecke des Felds. Hat jeder die gewählte Position eingenommen, zeigt der ‚Blinde‘ mit ausgestrecktem Arm in eine bestimmte Ecke. Alle Spieler, die in dieser Richtung stehen, gelten als erjagt und warten am Spielfeldrand auf den nächsten Durchgang.

Wie viele Durchgänge sind nötig, bis der Spieler im Zentrum alle Mitspieler erjagt hat?

VARIANTEN

- Alle erjagten Spieler werden selbst zu Jägern in der Spielfeldmitte und sind erlöst, wenn sie in eine von Spielern besetzte Ecke zeigen.
- Bei einer geringen Anzahl an Spielern werden nur zwei festgelegte Seiten des Spielfelds besetzt.

MATERIAL: OHNE

Die Hälfte der Spieler liegt mit geschlossenen Augen auf dem Rücken. Die anderen stampfen nun so toll sie können um die Liegenden herum, welche sich nicht bewegen oder die Augen öffnen dürfen.

VARIANTEN

- Langsam das Vertrauen aufbauend, kann zunächst im Sitzen gespielt werden. Dann nehmen die Spieler die Bauchlage, später die Rückenlage ein und am Ende spreizen sie, auf dem Rücken liegend, die Arme und Beine vom Körper weg.
- Sind die Spieler ausreichend sicher im Umgang mit dem Ball, können sie auch dribbelnd um die Liegenden herum laufen. Dabei sind weiche Bälle zu bevorzugen.



MATERIAL: SPRINGSEILE, PFOSTEN

Benötigt werden halb so viele gleichfarbige Springseile, wie es Spieler (mindestens vier) gibt. Die Seile werden vor Spielbeginn mehrfach und völlig unregelmäßig um den Pfosten geschlungen. Nun bindet sich jeder Spieler das Ende eines Seils um das Fußgelenk. Ziel ist es zu erfahren, wer sich als Partner am anderen Ende des Springseils befindet. Dafür muss sich die Gruppe genau abstimmen, wer wann in welche Richtung geht, um den Seilknoten nach und nach zu lösen.

VARIANTEN

→ Die Enden des Seils werden mit der Hand gehalten.

MATERIAL: REIFEN

Reifen in zwei Farben werden hintereinander auf den Boden gelegt. Die Spieler müssen durch diese Schlucht springen, dürfen aber eine bestimmte Farbe nicht betreten. Wer fehlerfrei ans andere Ende der Schlucht springt, erhält einen Punkt.

VARIANTEN

→ Weitere Reifen in anderen Farben kommen hinzu.

→ Schwieriger wird es, wenn die Reifenfarbe eine bestimmte Bewegungsaufgabe vorgibt:

rot – beide Beine

blau – nur ein Bein

grün – nicht betreten





MATERIAL: REIFEN

Alle Spieler stehen an den Händen gefasst in einem Kreis. Zwischen zwei Spieler wird ein Reifen gehängt. Dieser soll nun ohne Lösen der Hände weitergegeben werden. Das gelingt durch Heben und Senken der Arme und Durchschlüpfen durch den Reifen.

VARIANTEN

- Zwei verschiedenfarbige Reifen wandern gleichzeitig. Holt der rote den grünen Reifen ein?
- Mehrere unterschiedlich große Reifen wandern in entgegengesetzter Richtung. Treffen sich zwei Reifen bei einem Spieler, so muss er durch beide durchschlüpfen.
- Zwei unterschiedlich große Reifen wandern in eine Richtung. Jeder Spieler muss dann durch beide Reifen schlüpfen.





MATERIAL: OHNE (VARIANTEN: EINFACHE MUSIKINSTRUMENTE ETC.)

Alle Spieler sitzen mit geschlossenen Augen in der Mitte des Raums. Der Spielleiter geht durch den Raum und macht dabei Geräusche. Die sitzenden Spieler versuchen seinen Laufweg zu verfolgen, indem sie sich immer in die jeweilige Position drehen.



VARIANTEN

→ Der Spielleiter geht möglichst leise und gibt in unregelmäßigen Abständen durch markante Geräusche seine Position bekannt: Aufprellen eines Balls, Stampfschritt, Tamburinschlag, leichter Pfiff, Glöckchen, Triangel usw.

→ **Umzingeln** – Die Spielergruppe wird geteilt, wobei nur die eine Hälfte als ‚Blinde‘ sitzen bleibt. Die zweite Gruppe einigt sich außerhalb des Felds auf einen ‚Blinden‘, den sie umzingeln wollen. Möglichst leise gehen sie in das Spielfeld und bilden einen Kreis um ihren Zielspieler. Die ‚Blinden‘ orientieren sich an den Geräuschen, die sie wahrnehmen. Jeder, der glaubt, umzingelt worden zu sein, hebt einen Arm. Erst auf Signal des Spielleiters öffnen sie die Augen und kontrollieren die Richtigkeit ihrer Wahrnehmung.

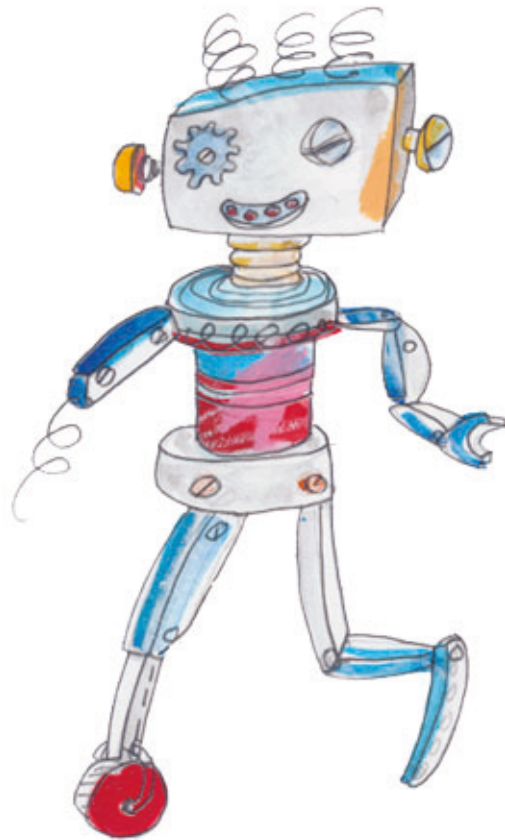


MATERIAL: OHNE

Ein Spieler, der *Konstrukteur*, ist verantwortlich für die Steuerung von zwei *Robotern*. Diese schreiten mit typischen Bewegungen auf geraden Laufwegen durch den Raum. Sobald ein Roboter einer Wand, einem Gegenstand im Raum oder auch einem anderen Roboter gefährlich nahe kommt, meldet er dies mit einem Warnlaut. Der Konstrukteur muss nun schnell reagieren und dem gefährdeten Roboter eine neue Richtung geben, indem er ihm auf die linke oder rechte Schulter tippt.

VARIANTEN

→ Ein Konstrukteur steuert drei oder vier Roboter.





MATERIAL: OHNE (VARIANTE: BALL)

Die Spieler (mindestens vier) stehen im Kreis und geben sich akustisch ein erstes Geräusch weiter. Als Schweinchen macht ein *Quiek* die Runde von Spieler zu Spieler. Nach einer kurzen Erklärung des Spielleiters kommt ein zweites Geräusch hinzu, welches das Schweinchen jagen soll. Als Mistgabel des Bauern jagt ein *Piek* das *Quiek*.

Gelingt es dem Schweinchen zu entkommen?

VARIANTEN

→ Bei größeren Spielergruppen kann ein drittes und viertes Geräusch hinzukommen, alle jagen sich dann gegenseitig: Der Hund – *Wuff* – jagt den Bauern, die Katze – *Miau* – jagt den Hund, ...

→ Die akustische Weitergabe des Signals kann jeweils mit der Weitergabe oder dem Werfen eines Balls kombiniert werden.





MATERIAL: SEILE

Jeder Spieler legt ein Seil vor sich hin. Ein *Dieb* soll nun versuchen, den anderen die Seile zu stehlen. Sobald er aber an einem Seil zieht und es schnell wegnimmt, kann der Spieler, dem das Seil gehört, den Dieb verfolgen. Der Dieb muss nur bis zu einer vorher festgelegten Markierung entkommen.

Wie viele Seile kann er stehlen, ohne selbst gefangen zu werden?

VARIANTEN

- Sind die Abstände zwischen den Seilbewachern sehr klein, so hat der Dieb bessere Möglichkeiten für Täuschungen.
- Mehrere Diebe sind gleichzeitig unterwegs.





MATERIAL: OHNE

Alle stehen im Kreis mit dem Blick zum Spielleiter in der Mitte. Dieser zeigt auf einen Spieler und ruft dabei „Toaster“. Sofort muss der Betreffende reagieren und als *Toast* am Ort hüpfen. Gleichzeitig reagieren die Spieler rechts und links von ihm. Mit ihren ausgestreckten Armen bilden sie als *Toaster* eine Gasse, in deren Mitte der *Toast* hüpfet.

Wer falsch oder zu spät reagiert, geht in die Mitte und ist der nächste Spielleiter.



VARIANTEN

→ Nach und nach kommen weitere Kommandos hinzu, auf die immer drei Spieler reagieren müssen:

Mixer – Der benannte Spieler dreht sich am Ort im Kreis. Die beiden Nachbarn bilden mit ihren Armen die Schüssel.

Pascha – Der benannte Spieler nimmt eine bequeme Sitzhaltung ein. Die beiden Nachbarn wekeln mit ausgestreckten Armen frische Luft zu.

Känguru – Der benannte Spieler sitzt als Kängurujunges im Beutel der Mutter. Hierfür kniet der linke Nachbar hinter ihm und umschließt ihn auf Schulterhöhe mit den Armen. Der rechte Nachbar steht als Kängurumutter dicht hinter dem ‚Beutel‘.

→ Sind nur drei Spieler verfügbar, gibt einer das Kommando, der Spieler, auf den gezeigt wurde, ist der hüpfende *Toast* und der dritte bildet den *Toaster*. Auf die weiteren Kommandos *Toaster*, *Mixer*, *Pascha* muss dann jeweils richtig reagiert werden.



MATERIAL: OHNE

Die Spieler stehen im Kreis. Einer wird ausgewählt und denkt sich zwei Bewegungen aus, die er zunächst den anderen zeigt. Nun geht er von einem zum anderen und vollführt jeweils eine der beiden Bewegungen. Der so „angesprochene“ Spieler muss nun aber die zweite Bewegung ausführen. Macht er dabei einen Fehler, übernimmt er die Rolle des ersten Spielers.

VARIANTEN

→ Statt der Bewegungen werden Zahlen, Buchstaben oder Wörter in die *verkehrte Welt* einbezogen.

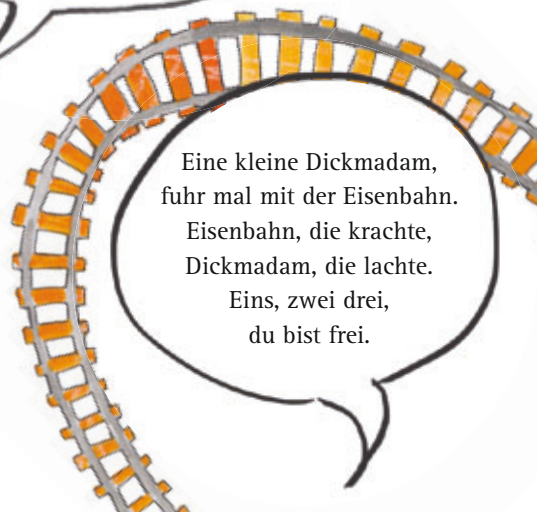
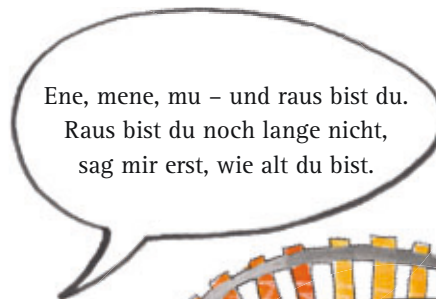
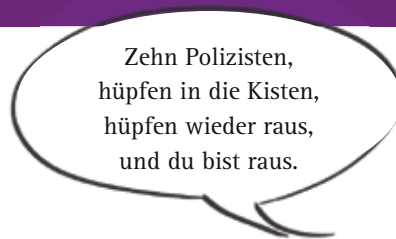
→ Drei vorher bestimmte Bewegungen sind im Spiel. Demonstriert werden dem angesprochenen Spieler zwei dieser Bewegungen und er muss die dritte ausführen.







ALTE ABZÄHLREIME





Ene, mene, miste,
es rappelt in der Kiste.
Ene, mene, meck,
und du bist weg.

Eins, zwei, drei,
du bist frei,
frei bist du noch lange nicht,
sag mir erst, wie alt du bist!

Eine kleine Piepmaus
lief ums Rathaus,
Rathaus krachte,
Piepmaus lachte und nu,
raus bist du.

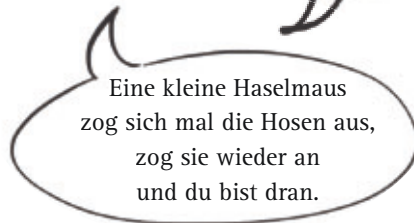


Ene, mene, Tintenfass,
geh zur Schul und lerne was.
Wenn du was gelernt hast,
komm nach Haus und sag mir was.
Eins, zwei, drei,
und du bist frei



Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben,
eine alte Frau kocht Rüben,
eine alte Frau kocht Speck,
und du bist weg

Eine kleine Haselmaus
zog sich mal die Hosen aus,
zog sie wieder an
und du bist dran.





- Beins, H.-J. & Cox, S. (2011). Die spielen ja nur?! Psychomotorik in der Kindergartenpraxis. 3. Auflage. Dortmund: Borgmann-Verlag.
- Döbler, E. & Döbler, H. (1989). Kleine Spiele. 17. Auflage. Berlin: Sportverlag.
- Döhring, V. & Lange, A. (2013). Kleine Pausen- und Freizeitspiele für drinnen und draußen. Wiebelsheim: Limpert-Verlag.
- Dürr, G. & Stiefenhofer, M. (1997). Schöne alte Kinderspiele. Augsburg: Weltbild-Verlag.
- Fluegelman, A. (1991). New Games. Die neuen Spiele. Band 2. Mühlheim: Ahorn-Verlag.
- Hofmann, S. (2010). Kleine Spiele – Fundgrube für den Sportunterricht (Klasse 5–10). Donauwörth: Auer-Verlag.
- Lange, A. & Döhring, V. (2013). Kleine Klassenraumspiele für zwischendurch. Wiebelsheim: Limpert-Verlag.

→ Le Fevre, D. N. (2002). Best of New Games. Mühlheim: Verlag an der Ruhr.

→ Moosmann, K. (Hrsg.). (2009). Das große Limpert-Buch der kleinen Spiele. Wiebelsheim: Limpert Verlag.

→ Petzold, R. (1994). Schulhofspiele. Bautzen: Lausitzer Druck- und Verlagshaus.

→ Petzold, R. (2006). Spiele vor der Haustür. Hrsg. Sächsisches Staatsministerium für Soziales.

Bei der Vielzahl an verfügbaren Spielesammlungen ist eine Zuordnung der hier ausgewählten Ideen zu einer bestimmten Quelle kaum möglich. Teilweise sind es Spiele, die wir selbst als Kinder gespielt haben, die als überliefertes Spielegut gelten oder die heute unter anderen Spielnamen bekannt sind. Insofern versteht sich das Literaturverzeichnis nicht nur als Quellenachweis, sondern auch als Anregung für den Leser.

Die Autoren:

Dr. Christian Andrä und Dr. Ralph Petzold

Hinweise der Unfallkasse Sachsen

Achten Sie auf die Sicherheit der Spieler, indem ausreichend große Flächen mit zweckmäßigem Untergrund zur Verfügung stehen und Spielmaterialien nur in dafür geeigneten Räumen zum Einsatz kommen.

Alle Spiele, die im Freien durchgeführt werden, unterliegen den Bestimmungen des Umweltschutzes. Deshalb achten Sie bei den Spielen *Baumfänger* und *Riese*, *Schatz* und *Spinnennetz* darauf, dass die ausgewählten Bäume nicht zu Schaden kommen.



**Herausgeber:**

Sächsisches Staatsministerium für Kultus
Carolaplatz 1, 01097 Dresden
Bürgertelefon: +49 351 5642526
E-Mail: info@smk.sachsen.de
www.bildung.sachsen.de

Redaktion:

Referat Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Gestaltung und Satz:

machzwei – Gestaltung & Kommunikation

Illustration:

Sylvia Graupner

Druck:

Elbtal Druck & Kartonagen GmbH

Auflage:

10 000 Stück

Redaktionsschluss:

Juni 2014

Bezug:

www.publikationen.sachsen.de
E-Mail: publikationen@sachsen.de

Verteilerhinweis:

Diese Informationsschrift wird von der Sächsischen Staatsregierung im Rahmen ihrer verfassungsmäßigen Verpflichtung zur Information der Öffentlichkeit herausgegeben. Sie darf weder von Parteien noch von deren Kandidaten oder Helfern zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden.

Copyright:

Diese Veröffentlichung ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch die des Nachdruckes von Auszügen und der fotomechanischen Wiedergabe, sind dem Herausgeber vorbehalten.